



Master System®

Alex Kidd in Miracle World



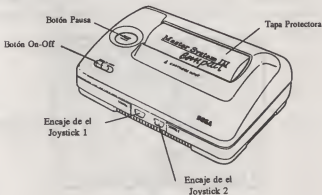
MANUAL DE INSTRUCCIONES

SEGA

Alex Kidd in Miracle World

El Master System III Compact ya viene con el juego Alex Kidd in Miracle World incluido en la memoria. Para jugarlo proceda de la siguiente manera:

1. Conecte el MASTER SYSTEM III COMPACT.
2. La pantalla de presentación del juego Alex Kidd in Miracle World debe aparecer. En el caso de que esto no ocurra, verifique que las conexiones estén bien realizadas.
3. Para iniciar el juego, presione el botón número 1 en el Joystick 1 (Joystick 2 opcional no incluido).
4. Este juego es para un jugador.



La Acción del Juego

Hace muchos siglos, en el planeta Aries, vivía un niño llamado ALEX KIDD. Durante siete años, él vivió en el Monte Eterno donde estudió Shellcore, una antigua arte marcial que permite romper grandes piedras con las manos.

Al finalizar sus estudios de Shellcore, Alex partió hacia su ciudad natal. En su camino, se topó con un moribundo que, en su último suspiro le revela que la pacífica ciudad de Radactian está en gran peligro. El le entrega a Alex el fragmento de un mapa y una medalla con un pedazo de la Piedra del Sol.

¿Que representarán estos objetos? Solo hay una forma de averiguarlo y es viajando a Miracle World.

Las Once Zonas de Miracle World

En Miracle World hay once zonas distintas a través de las cuales tú y Alex deben viajar. Cada una de ellas posee un encanto especial, pero también un peligro especial. Va ser necesario estar preparado para todo!

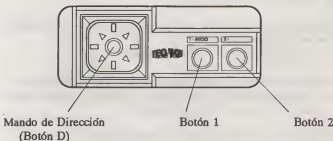


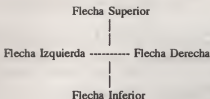
Estas son las once zonas:

1. Monte Eterno
2. Lago Profundo
3. Isla de Santo Nurari
4. Pequeña Ciudad de Namui
5. Monte Cave
6. Bosque Negro
7. Tierras Bajas de Bingoo
8. Castillo de Radactian
9. Ciudad de Radactian
10. Reino de Nibana
11. Lago Cragg

Control del Juego

La figura de abajo muestra los distintos controles de su joystick:





Para mover a Alex hacia la derecha o hacia la izquierda:

- Presione el mando de dirección hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para que Alex se agache:

- Presione el mando de dirección hacia abajo.

Para que Alex pueda saltar:

- Presione el botón 2.

Para que Alex pueda saltar y al mismo tiempo destruir los bloques que se encuentran sobre él:

- Presione el botón 1 y 2 simultáneamente.

Para que Alex pueda caminar debajo de los bloques mas bajos:

- Presione el mando de dirección hacia abajo y al mismo tiempo hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para que Alex pueda dar golpes o romper ladrillos:

- Presione el botón 1.

Quién es Quién

Tú eres Alex, maestro de Shellcore, vestido con enterito rojo. Forman parte de su familia y de sus amigos: El rey Thunder, verdadero padre de Alex; el Santo Nurari, padre espiritual de Alex; Patricia, madre de Alex; Egle, hermano gemelo de Alex; High Stone, Rey de Nibana; la Princesa Lora, novia de Egle. En ciertas ocasiones, tú puedes convocar a esta gente para que lo ayude.



Alex



Rey Thunder



Santo Nurari



Patricia



Egle



High Stone



Princesa Lora

ronto descubrirás que Janken, el Grande, emperador del planeta Janbarik es tu enemigo. Su plan es invadir la bella ciudad de Radactian y dominarla para siempre.

Janken, el Grande, obtiene su nombre por su habilidad en el "Juego de Janken" o, más conocido en occidente, como el juego de Piedra-Papel-Tijera.

Como todos los líderes malos, Janken, el Grande, posee un ejército de devotos seguidores, entre los cuales se encuentran: Parplin, el Perseguidor; Chokinna, el Disimulado; Gooseka, el Tramposo. Además, Janken cuenta con la ayuda del Pájaro-Monstruo, el Caballo-Marino, el Murciélago, el Mono, la Rana y muchos otros.



Janken, el Grande



Parplin



Chokinna



Gooseka

Para impedir que Janken, el Grande, domine Radactian, tú deberás viajar a través de Miracle World derrotando al enemigo y a todos sus seguidores a medida que avances.

¿Qué es Qué?

Los bloques de Piedra:

Miracle World esta formado por millones de bloques de piedra, por eso es tan necesario un arte marcial como el Shellcore.

Tú debes utilizar la habilidad de Alex para destruir los bloques que se te presenten en el camino, pero cuidado, existen bloques que no pueden ser destruídos.

Observación: Cada zona posee distintos colores de bloques. En cada zona los bloques que no pueden ser destruídos presentan colores distintos de los demás. Para descubrirlos basta presionar el botón 1.

Los Tesoros

Existen cinco tesoros que tú hallarás en tu camino por las distintas zonas. Estos tesoros ayudaran a traer la paz a Radactian. La forma de aprovechamiento de los tesoros será revelada, a medida que el juego progrese.

Los tesoros son:

- La Medalla de la Piedra del Sol
- La Medalla de la Piedra de la Luna
- Corona de Oro - posee poderes mágicos, pero no puede ser conseguida sin las Medallas de la Piedra del Sol y de la Piedra de la Luna
- La Piedra Hirota - encierra la llave de los mistérios que rodean a la Corona de Oro
- Carta personal dirigida al Reino de Nibana - sin esta carta, determinados items no pueden ser conseguidos



La Medalla de la
Piedra del Sol



La Medalla de la
Piedra de la Luna



Corona de Oro



La Piedra Hirotta



Carta personal dirigida
al Reino de Nibana

Las Cajas

En su travesía a través de Miracle World, Alex descubrirá varias cajas extrañas. Cada caja posee un contenido distinto y diferentes poderes. El contenido de algunas cajas es beneficioso, pero el de otras puede ser extremadamente peligroso. Esto es lo que tú puedes encontrar en el interior de las cajas:

Bolsas de Monedas de Oro: la bolsa grande equivale a 20U; la pequeña contiene 10U (U es el símbolo de la unidad monetaria que existe en el planeta Aries).



El Brazalete del Poder: úsalo para realizar el truco de las "ondas de choque destructor".



Alex Kidd: con el, tú ganas una vida extra.

El Fantasma: el intentará dominarte y asumir tu personalidad. ¡Por lo tanto, mantírete lejos de él!

La Caja de la Calavera: lo pondrá nervioso a Alex y lo paralizará.



La Caja de Color Rosa: dentro de ella se encuentra un importante secreto.



La Caja de Calavera color Rosa: si tú la pisas, un fantasma saldrá de ella y te perseguirá hasta alcanzarlo.



La Esfera Telepática

Con esta esfera mágica tú lees el pensamiento de otras personas. Te será de gran valor, principalmente cuando estés jugando a Piedra-Papel-Tijera.



El Negocio

Siempre que tú pases por un negocio, no pierdas la oportunidad de adquirir algunos artículos. Los negocios presentan distintos artículos que tú puedes adquirir con el contenido de las bolsas de las monedas de oro.

Como entrar al negocio:

- Localiza a Alex frente a la puerta del negocio y presione el mando de dirección hacia arriba.

Como hacer compras en lo negocio:

- Presione el botón 2 saltando debajo del artículo que tú desees.

Que es lo que tú puedes comprar en el negocio:

- **Polvo Mágico (100U):** con él, tú te volverás invisible cuando desea, pero cuidado, el efecto de éste no dura mucho tiempo.



- **El Brazaletes del Poder (100U):** usa este Brazaletes para generar "ondas de choque destructor", este es un truco antiguo y poderoso del Shellcore.



Observación: el Brazaletes desaparece cuando tú pierdes una vida o cuando tú cambias de zona. El Brazaletes no puede ser usado en el agua.

Alex Kidd (500U): tú puedes comprar una nueva vida para ti.



Bastón Volador (120U): este bastón te permitirá volar, pero toma cuidado que será por tiempo limitado.



Cápsula Mágica A (100U): cuando tú te encuentres en una situación desesperada lanza esta cápsula y ocho de tus amigos aparecerán como por encanto.



Cápsula Mágica B (120U): al usar esta cápsula tú creará una barrera mágica a tu alrededor que te protegerá de tus enemigos.



Motocicleta Sukopako (200U): además de ser veloz, podrás destrozar grandes piedras. Pero cuidado: no podrás entrar en el agua ni ir marcha atrás.



- Para acelerar la motocicleta: presione el mando de dirección hacia la derecha.
- Para desacelerar la motocicleta: presione el mando de dirección hacia la izquierda.
- Para saltar con la motocicleta: presione el botón numero 2.

Peticopter (200U): parece un helicóptero y posee la capacidad de lanzar misiles.



- Para controlar el Peticopter utilice el mando de direcciones.
- Para que el Peticopter levante vuelo o aumente su altura, presione el botón número 2.
- Para que el Peticopter dispare un misil presione el botón número 1.

Observación: Ninguno de los artículos adquiridos en el negocio podrá ser usado en el agua.

La Lancha Suisui

Cuando llegues al río, verás una lancha de alta velocidad que puede ser usada para atravesarlo.

- Para acelerar la lancha: presione el mando d dirección hacia la derecha.
- Para desacelerar la lancha: presione el mando de dirección hacia la izquierda.
- Para disparar un misil presione el botón numero 1.

Observación: donde esta localizado el rio, los bloques que usted no puede destruir son rojos.

Un Juego Dentro del Juego

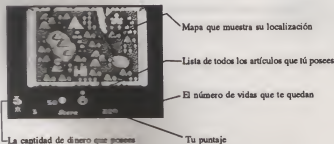
Cada vez que encuentres a Janken o a alguno de sus seguidores, los desafiarás a tres juegos de Piedra-Papel-Tijera. Vea como funciona este juego: el Papel es más fuerte que la Piedra, pero pierde con la Tijera. La Tijera es más fuerte que el Papel, pero pierde con la Piedra. La Piedra es más fuerte que la Tijera, pero pierde con el Papel.

Tú y tu adversario eligen al mismo tiempo uno de los tres (Tesora, Papel, Tijera). Si tú seleccionas el más fuerte, tú ganas. Si tú pierdes uno de los tres juegos, Alex se transformará en piedra y tú perderás una vida. Si ganas por lo menos 2 juegos, proseguirás rumbo al lugar siguiente.

Como Mantener el Control de la Situación

Por la diversa cantidad de lugares que existen en Miracle World y por la diferente cantidad de cosas que puedes comprar o llevar, necesitarás un sistema para poder controlar la situación. Para eso existe una subimagen que se acciona con el botón de pausa.

La subimagen proporciona la siguiente información:



Para seleccionar ítems de la subimagen:

Mueve la flecha blanca con el mando de dirección hacia la izquierda o derecha y apreta el botón de inicio cuando éste se encuentre señalando el artículo que desees.

Para volver a la imagen de las once zonas, aprieta el botón pausa.

Observación: tú no tienes acceso a la subimagen si te encuentras en un negocio o jugando Piedra-Papel-Tijera.

Intenta Nuevamente

Al inicio del juego tú recibes tres vidas. Si las pierdes el juego se acaba.

Hay dos formas de perder una vida:

1. Si tú eres atacado por un enemigo
2. Si tú pierdes dos juegos de Piedra-Papel-Tijera

Observación: tú puedes obtener una vida adicional si la adquieres en un negocio.

Puntuación

Los puntos que tú obtienes derrotando a los diferentes enemigos son los siguientes:

Pájaro-monstruo	200 puntos
Rana-monstruo	200 puntos
Escorpión	200 puntos
Pez-volador	200 puntos
Pecesito-venenoso	200 puntos
Piedra-rolante	200 puntos
Murciélago	400 puntos
Mono	400 puntos
Hopper	400 puntos
Pez-asesino	400 puntos
Caballo-marino	400 puntos
Merman	600 puntos
Jabalí	600 puntos
Crizzly Bear	800 puntos
Rice Ball	1000 puntos
Pulpo	4200 puntos
Parplin	2000 puntos
Chokinna	2000 puntos
Gooseka	2000 puntos

(Si tú golpeas a cualquiera de los últimos tres directamente en la cabeza, recibirás 200 puntos adicionales)

JANKEN, EL GRANDE 10000 Puntos

Consejos Útiles

- El secreto para saltar y golpear un enemigo es esperar el momento justo.
- Agarra todas las bolsas de monedas que puedas. De esta manera podrás comprar muchos artículos en el negocio.
- No te olvides de comer la Rice Ball (Pelota de Arroz) en el fin de cada zona. Además de proveerte de energía, vale 1000 puntos.
- No trates de atacar a la llama, ella es invencible.

Marcador de Puntos

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Marcador de Puntos

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Marcador de Puntos

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

Nombre			
Data			
Puntos			

CERTIFICADO DE GARANTIA

GAMELAND SA garantiza el funcionamiento normal de este aparato por el término de tres (03) meses a partir de la fecha de compra.

Para los trabajos de reparación, deberá remitirse al Servicio Técnico Central o al servicio autorizado y presentarse la correspondiente factura de compra juntamente con esta garantía.

Esta garantía quedará nula y perderá su validez si personas no autorizadas por esta compañía hubiesen revisado o reparado el aparato o cambiado alguna de sus partes o si el equipo sufre daño o rotura por accidente o siniestro en cualquiera de sus formas.

Esta garantía no incluye los gastos y riesgos de flete y/o transporte y embalaje.

ETIQUETA

DEPARTAMENTO SERVICIO TÉCNICO CENTRAL
GAMELAND S.A. TUCUMAN 509, 1er piso
Tel.: 394 6939 (1049)
Buenos Aires

GAMELAND S.A.
Tucuman 509, 1er piso
Tel.: 394 6939 (1049)
Buenos Aires.

PRODUCIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONFECÇÕES E EXPORTAÇÃO